



Título: Los viejos lenguajes en las nuevas tecnologías

Autor/es: Sotomayor García, Gilda Eliana

Resumen: El trabajo trata específicamente de comprender las situaciones de interacción comunicativa mediada por las NTICs y ver de qué manera se está redefiniendo nuestra condición de `Homo loquens.` Para ello se analiza la naturaleza del nuevo canal comunicativo así como los tipos de lenguajes implicados como son: el lenguaje visual que utiliza la imagen como elemento nuclear y por otra parte el lenguaje verbal que utiliza principalmente una forma `peculiarmente oral` de texto escrito.

Palabras Clave: Lenguaje ; Nuevas Tecnologías ; Comunicación ; Escritura electrónica ; Oralidad ; Imagen ; Competencia comunicacional

Resumen en inglés:

Palabras Clave en inglés: Language ; New technologies ; Communication

Cita Bibliográfica: Sotomayor García, G. E. (2003). Los viejos lenguajes en las nuevas tecnologías. "Revista TEXTOS de la cibernsiedad", 3.

## **Los viejos lenguajes en las Nuevas Tecnologías**

### **Autora**

Gilda Eliana Sotomayor García

### **Resumen**

El presente ensayo consiste en un estudio de la comunicación virtual desde una reflexión crítica, tomando como referencia diversas investigaciones y reflexiones aparecidas en el curso de nuestra investigación bibliográfica, así como el enfoque teórico, fundamentalmente antropológico-evolucionista. Se



trata específicamente de comprender las situaciones de interacción comunicativa mediada por las NTICs y ver de qué manera se está redefiniendo nuestra condición de `Homo loquens.` Para ello se analiza la naturaleza del nuevo canal comunicativo así como los tipos de lenguajes implicados como son: el lenguaje visual que utiliza la imagen como elemento nuclear y por otra parte el lenguaje verbal que utiliza principalmente una forma `peculiarmente oral` de texto escrito. Nuestra tesis central es que se trata de nuestros viejos lenguajes, presentes hoy, en las nuevas tecnologías, las mismas que no están haciendo el mundo más artificial, sino al contrario, más natural.

## **Palabras clave**

Lenguaje, Nuevas Tecnologías, comunicación, escritura electrónica, oralidad, imagen, competencia comunicacional,

## **Cuerpo del artículo**

### **INTRODUCCIÓN**

No cabe duda que hoy, en la llamada "sociedad de la información", la información que se adquiere y la comunicación que se establece por medio de las NTIC está generando determinados espacios y modos de socialización cultural entre los jóvenes, en tal sentido, la nueva generación cada vez aprende más cosas a través del uso de soportes multimedia, de software didácticos y redes informáticas. Este hecho nos obliga, como profesionales de la educación, a influir en la utilización de estos nuevos espacios electrónicos, lo cual supone poder planificar, desarrollar y controlar adecuadamente los recursos, lenguajes y símbolos pertenecientes a las NTIC.

Ahora bien, para lograr tal propósito, es necesario antes comprender la naturaleza y características propias del nuevo canal comunicativo y por supuesto las del usuario: el ser humano. De ahí la importancia de realizar un estudio antropológico que aborde el nuevo fenómeno tecnológico



tomando en cuenta que "la tecnología no es buena ni mala, ni tampoco neutral, sino más bien una fuerza que penetra en el núcleo de la vida y la mente" (1). Dentro del marco de ésta reflexión se inicia nuestro análisis cuya tesis central establece que ***las nuevas tecnologías no están haciendo el mundo más artificial, sino al contrario, más natural***; esto lo constatamos en sus lenguajes predominantes, como el visual (del multimedia e hipermedia de la Web), que utiliza la imagen como elemento nuclear, y el verbal (del chat, listas de interés y correo electrónico), que utiliza una forma peculiarmente oral de texto escrito. Se trata pues, de *nuestros viejos lenguajes, presentes hoy en las nuevas tecnologías*. A continuación demostramos tal afirmación.

## 1. EL CARÁCTER NATURAL DE LOS NUEVOS MEDIOS

Las sucesivas revoluciones tecnológicas parecen haber alejado al ser humano y a sus herramientas comunicativas de la biología y de la naturaleza, esto se constata tras la aparición de los primeros signos y señales desarrollados con el habla y el lenguaje (40.000 años), el posterior surgimiento de la escritura (5.000 años) y la revolución de los soportes materiales de comunicación, a partir de la aparición de la imprenta de tipo móviles (500 años) que reemplazó los manuscritos por el libro. Todas éstas tecnologías de la comunicación llevaron a nuestra especie desde un entorno comunicativo restringido por los límites biológicos de la vista y el oído, hacia un nuevo entorno más artificial (Adell, 1997). Sin embargo hoy, las NTIC, al contrario de lo dicho, no están haciendo el mundo más *artificial* sino más bien están adquiriendo un carácter nuevamente *natural*.

Al respecto se señala que la aparición de los nuevos medios electrónicos (analógicos y digitales) no solo han extendido nuestras posibilidades de comunicación más allá de nuestros límites biológicos, sino que han recuperado elementos y características de la etapa pretecnológica anterior a la escritura. Una muestra de ello es que el uso de artefactos ha devuelto los sentidos a la comunicación humana, a la vez que han traído la posibilidad de interactividad entre emisor y receptor. Ese es el caso del teléfono que nos devolvió la conversación y eliminó gran parte de la correspondencia personal, o la TV que nos volvió a hacer testigos directos



de los acontecimientos (Levinson,1997). En cuanto a las NTIC, ésta *naturalización* la podemos observar en sus lenguajes predominantes, los cuales están adquiriendo un mayor grado de concreción y sensorialidad, veamos cómo.

## **2. EL LENGUAJE VISUAL EN LAS TIC**

El lenguaje visual constituye un elemento determinante de nuestro ecosistema cultural ya que la influencia que ejercen las imágenes en nuestra comunicación es tan grande, que la cultura popular parece estar marcada por una necesidad de que las representaciones se acerquen más a lo real, sin mediación de ningún signo (2). De ahí que la comunicación visual sea para las masas más importante que la escritura, más aún, es la escritura el resultado final de aplicar la función gráfica a la comunicación simbólica, el registro visual del pensamiento que el poder de las imágenes llevan hoy a su máxima expresión (3). Por eso, quinientos años después del descubrimiento de la imprenta, el juego visual cobra mayor significación tras la invención y difusión de la fotografía, el cine y la televisión, todo lo cual ha provocado, a finales del siglo XX, un perturbador estallido de lo visual (Bolter, 1998). En esa línea de evolución se hallan las NTIC, que al inicio tenían limitaciones técnicas vinculadas únicamente a las letras y números, pero que han ido incorporando las imágenes a medida que incrementaba su capacidad operativa y de almacenamiento de información. Hoy, esa marcada tendencia a la hiperestimulación en la cultura informática se expresa a través de una gran demanda de imágenes, color y dinamismo.

### **2.1 Lo icónico en el Hipermedia**

Podemos afirmar que la textualidad electrónica ha adquirido propiedades tradicionalmente adscritas a las artes visuales tales como la simultaneidad y espacialidad de la simulación técnica hipertextual. Así, la aproximación a lo visual es experimentada por el lector ingresando en una narrativa hipertextual casi por cualquier parte, igual que el espectador que se acerca a una pintura o escultura (Tolva, 1995). Además, las fronteras tradicionales o formales entre lo visual y lo verbal se están borrando en el caso del hipermedia, donde es difícil diferenciar entre texto y no-texto, ya que los elementos visuales forman parte del tejido del texto, tal como si fuera un moderno manuscrito iluminado. A ello hay que añadir esa gran explosión de



los gráficos e imágenes, que exigen mucho menos esfuerzo decodificador y resultan más gratificantes que el lenguaje verbal. Solo así se entiende la recomendación técnica de un texto breve, que no ocupe más de un tercio de la pantalla pues los bloques largos de texto dan un aspecto excesivamente estático, causando la saturación al usuario (4).

Así, la posibilidad de grabación digitalizada del sonido, la imagen, el gráfico y el movimiento están transformando el argumento proposicional en el argumento espectacular (5). En tal sentido las nuevas escrituras electrónicas están exigiendo modos distintos de concebir el proceso de lectura, más aún cuando el caudal de información es infinito a través de la Red. Por eso la aparición de un lector icónico, hipertextual e interactivo que lee a base de vistazos rápidos y que no necesita instrucciones para captar la información a través de fragmentos mínimos e imágenes que hablan por sí solas. Se trata de buscar que al primer clic del ratón se desplieguen las ventanas que nos conectan a otros textos de la misma manera que cuando cambiamos de canal en la TV (zapping). Finalmente, la lectura en pantalla supone "escanearla" buscando los conectores importantes, pero cuando encontramos algo interesante lo bajamos a papel por la impresora, y allí nos volcamos a una lectura más detenida, encontrando el tiempo para "levantar la cabeza" (6). Es cierto que la red nos permite ir ligando estos textos, recorrerlos y acceder a ellos en un cierto orden, pero casi siempre debemos transformarlos en papel y leerlos como un libro ya que físicamente los ojos se cansan más leyendo en "pantalla".

Así pues, el ordenador como manipulador del símbolo, es una tecnología de escritura (como el rollo de papiro o el libro), por la posibilidad de crear documentos escritos para consumirlo en papel impreso, pero como manipulador perceptual amplía la tradición de la televisión, el cine y la fotografía. Por eso mismo el problema no es tanto un conflicto entre la tinta sobre el papel y los píxeles sobre una pantalla, sino un conflicto entre modos de representación contrastantes, y el ordenador, quierase o no, tiene un esencial modo de representación. No cabe duda que su configuración está cada vez más orientada para la presentación perceptual que para la manipulación simbólica.

## **2.2 Una explicación de la naturaleza visual**



Los hechos que acabamos de describir requieren una mirada antropológica que explique el origen del lenguaje visual y así comprender la fuerte influencia que ejercen las imágenes en nuestra conducta comunicativa. Como hemos visto, lo referido demuestra que las NTIC están reforzando el deseo de nuestra cultura por el "signo natural", buscando proporcionar una especie de representación sin palabras, en la que el usuario vive y experimenta el mundo mediante percepciones inmediatas bajo la forma de una experiencia empática pura. Existe pues, un irresistible deseo por el signo natural, o sea una necesidad de intentar ir más allá de las palabras y volver hacia la propia cosa (7).

Podemos afirmar que ese deseo empieza a existir con la **escritura** tan pronto como la cultura inventa un sistema de signos arbitrario, lo cual genera un anhelo de acabar con las diferencias entre el signo y el significado, imponiéndose de nuevo los elementos perceptuales sobre los signos arbitrarios. Este reclamo natural inmediato tiene su origen en nuestras viejas tendencias que nos han acompañado durante millones de años, con esto nos referimos a que existe un predominio visual en la mentalidad humana que lleva a que el hombre sea calificado como un "animal óptico" (Cuatrecasas, 1957). De ahí el fuerte e irresistible deseo a "apetito de ver", muy característico de la inteligencia humana y que, desde el psicoanálisis se le ha denominado *pulsión escópica* (8).

En efecto, el fuerte predominio de lo visual en el hombre está relacionado con nuestra propia evolución, en la cual ha desempeñado papel fundamental la especialización orgánica que supone a su vez un perfeccionamiento biológico unilateral del sistema óptico en detrimento de otros órganos y funciones. Por eso, el canal visual es el canal sensorial informativamente más relevante para la especie humana y el que ocupa en términos de extensión neurológica la mayor superficie del córtex cerebral (Gubern, 1987). Más aún, es a la hipertrofia de ésta función sensorial a la que debemos lo específico de nuestra mentalidad, de nuestra imaginación (base del pensamiento conceptual, la memoria y después el lenguaje) y hasta la calidad de nuestras emociones (9). Se puede afirmar entonces que la filogenia ha abierto el camino del hombre a través de un cerebro óptico y a él debemos lo que somos, por eso no es fácil sacudirse de encima esa herencia filogenética acumulada durante nuestro larguísimo proceso



evolutivo, que nos lleva a anteponer la imagen al signo, lo cual es responder a lo más originario ([10](#)).

### **3. EL LENGUAJE VERBAL EN LAS TIC**

Siguiendo la línea evolutiva que hemos planteado, cabe añadir que el lenguaje verbal tiene un origen visuo-gestual pues los gestos semánticos fueron los primeros símbolos de los conceptos, de modo que las palabras surgen de las relaciones entre el lenguaje gestuo-visual y el fónico-auditivo. Ahora bien, una vez instalada la palabra, el lenguaje verbal será la actividad social de interacción y coordinación con los demás, presentándose originalmente como conversación o diálogo entre personas. Así pues, la oralidad es nuestra forma comunicacional primaria y la narración que se manifiesta en la conversación, la forma primaria de nuestro pensamiento, cuyas representaciones se construyen sobre problemas vitales, implicaciones personales y fuerte carga emocional. De ahí que conversar es utilizar, aparte del nivel simbólico de las palabras (lenguaje inteligible), otro nivel que es el emotivo, muy propio de la comunicación subjetiva (animal), que sirve para que el emisor exprese sus sentimientos, necesidades, afecciones, pasiones o deseos. A este nivel se encuentra el lenguaje corporal como el de los ojos, el tacto, la presión de la mano, la pantomima, el de los gestos y además los fenómenos paralingüísticos que no tienen que ver con las palabras, sino con la forma en que se dicen éstas, o sea el contexto del habla, tales como modulaciones de amplitud o tono de voz, pausas o sonidos como gemidos, quejidos, risas, etc. (Smith, 1982). Ahora bien, la emergencia del nuevo entorno electrónico, con la presencia del habla fusionada en la escritura electrónica (chat, correos, grupos de discusión, etc.), ha logrado una nueva forma de lenguaje escrito, de libre flujo por la Red. En efecto, en la CMC (Comunicación Mediada por Computador) la producción y circulación de textos digitales se da entre "escribientes", no entre "hablantes," que mediante el teclado se envían recíprocamente mensajes. Y es la ausencia de una presencia física entre usuarios interconectados la que demanda una reacomodación del uso de la técnica de escritura y la práctica de nuevos recursos y códigos de lenguaje bien precisos. De ese modo, la interacción mediante texto electrónico cobra una distancia significativa con respecto a las experiencias de escribir más





tradicionales, ya que reactualiza una dinámica de comunicación semejante a las prácticas de la tradición oral de la conversación.

### **3.1 Lo oral en la CMC**

Uno de los recursos utilizados en la CMC es el IRC (Internet Relay Chat) o charlas síncronas que mezclan características de la conversación cara a cara entre los internautas que "hablan" entre sí a través del teclado dentro de una "sala". Para tal recurso se han desarrollado estrategias lingüísticas muy innovadoras a fin de crear un registro lingüístico adecuado para la conversación y adaptado a las limitaciones del medio. Una de ellas es el reduccionismo taquigráfico o empleo económico del lenguaje mediante un registro cargado de abreviaturas que ayudan a los chateadores a reducir el desfase y así ahorrar esfuerzo y tiempo al teclear. Al respecto Crystal (2002) da cuenta de distintos tipos de abreviaturas que se hallan en el Netspeak (Ciberhabla), tales como los comunes acrónimos: GTG (Got to go), B4N (Bye For Now), etc. Otras técnicas tienen como objetivo tornar el diálogo más informal y divertido entre los participantes, transcribiendo diferentes sonidos onomatopéyicos para expresar sensaciones o simular la presencia de objetos en la conversación, por ejemplo: "mmmmmm, que quieres decir con eso?"; "zzzzzz, zzzzzz, me duermo..." Por otra parte, una forma de recrear el contexto es a través de "acotaciones icónicas" que son palabras escritas para describir cómo los individuos actuarían en una determinada situación, por ejemplo: "X se siente ofendido y va golpearlo en la nariz" Yus (2001), o toda una serie de recursos gráficos y sonidos que acompañan las frases de los usuarios, como las caras llamadas emoticonos (11), que se encargan de reflejar los diferentes estados de ánimo de los usuarios con el correr del diálogo, o los objetos gráficos y ruidos de todo tipo que hacen que la habitual uniformidad de la escritura se transforme en algo interactivo.

En el caso del Correo electrónico (E-mail) se ha recuperado la costumbre de escribir cartas sin necesidad de papel ni sellos, con la ventaja de su inmediata llegada a los destinatarios, que pueden ser múltiples. Ahora bien, tal y como algunas investigaciones (12) lo señalan, para algunos entrevistados este recurso representa el retorno de la mente tipográfica y la recuperación del discurso racional y construido, esto significa que en las relaciones mantenidas vía correo electrónico, los usuarios muestran un





estilo comunicacional más reflexivo en el tratamiento de la información, proporcionando una elaboración más meditada de los temas compartidos, incluso permite descubrir posibilidades nuevas en el seno de una relación ya establecida, así como el despliegue de recursos expresivos antes desconocidos por el propio usuario, de suerte que las relaciones se ven capaces de ser llevadas con más cuidado porque pueden manejarse mejor los tiempos. Para otros, por el contrario, la informalidad, espontaneidad y anonimato del medio estimulan una nueva forma de "oralidad", además ciertas características del software pueden hacer más probable que nos expresemos con enojo y que nuestras expresiones suenen provocativas (Lameiro y Sánchez, 2000). Un ejemplo muy claro es el botón *enviar*, cuando algo o alguien nos irrita en Internet, es muy fácil redactar una respuesta y enviarla impulsivamente antes de que la tensión arterial tenga la oportunidad de volver a sus niveles normales. Así se ponen en juego nuestras disposiciones más antagónicas, que van desde la fría reflexividad a la más ardiente impulsividad, o sea nuestra propia naturaleza.

Por último las Listas de interés (Foros de discusión) recrean un espacio de encuentro social donde se debate y participa sobre temas de interés común, lo cual supone una suerte de reedición del "ágora ateniense" pero en tiempo diferido. Sobre esto Wallace (2001) señala el surgimiento de un lenguaje electrónico con un registro propio, bastante similar al estilo del discurso típico de la entrevista en público. En efecto, cuando los participantes responden a un mensaje y discuten sobre varias cuestiones, parece que hablan a una sola persona aún sabiendo que su audiencia es más amplia: es como si estuvieran ante una cámara de televisión y un entrevistador les fuera haciendo preguntas sin que nadie interrumpa, expresando sus opiniones en mensajes muy prolijos y detallados.

Por último, dentro de la escritura electrónica hay otra forma de escribir de carácter más "racional" a un nivel comunicativo propiamente inteligible, simbólico, indicativo o descriptivo. Esa es la comunicación objetiva, liberada de la carga afectiva que, en principio, es la que habría originado la aparición del lenguaje. En la práctica esto se refleja de alguna manera en aquél "flujo de textualidad" típico de la ensayística, el artículo o la monografía de carácter científico, que se encuentra libre de los mecanismos regulatorios que caracterizaron al texto tradicional en régimen de citas y comentarios de obligada referencia al texto original. Esta escritura se hace



posible gracias a que los ordenadores y las redes electrónicas permiten, entre otras cosas, utilizar las técnicas de recombinación para la producción de textos. En efecto, como bien señala Turkle (1997) estamos ante el "triunfo del bricolage" de la cultura informática, esto significa que las nuevas herramientas permiten hacer aparecer, mover y recombinar un texto mediante órdenes fáciles de ejecutar, jugando con los elementos de un programa o las líneas del código del ordenador, moviéndolas de lugar como si fueran elementos de un collage. Así pues, la práctica de los *ready-made*, los *collages*, el arte encontrado, los textos encontrados, los intertextos, las combinaciones, el *detournment* representan exploraciones en el mundo del plagio, lo cual supone que éste se pueda estar convirtiendo en un método y una forma legítima de discurso cultural y en una estrategia crucial para la producción de textos con su inmediata distribución, consumo y revisión (13).

De ese modo todo aquel que participa en la red, participa también en la interpretación y mutación de la corriente textual, por eso el concepto de autor ha dejado de funcionar pues el concepto de origen no tiene lugar en la realidad electrónica (Autonomedia, 1994). Esto nos hace pensar que nuestra nueva producción escrita conlleva la imposibilidad de ser originales pero al mismo tiempo la posibilidad de combinar las formas ya existentes en nuevos modelos para armar. Se trata pues de recrear, que es una forma de ser original, o acaso serlo en el sentido de volver a nuestros orígenes, esos orígenes que nos provocan el irresistible deseo por el "signo natural", ese es el caso de nuestros textos en el chat, e-mail y foros de discusión.

### 3.2 Una explicación de la naturaleza oral

En efecto, como en el caso del lenguaje visual, aquí nuevamente está presente el deseo natural de imponer en la comunicación los elementos primarios, esta vez del lenguaje oral sobre los signos del lenguaje escrito. El irresistible "deseo por el signo natural" expresado en los elementos no verbales (corporales y paralingüísticos), se traduce ésta vez en la necesidad de ir más allá de la palabra escrita para volver a recuperar la oralidad perdida. Creemos que la razón de esto se encuentra en el hecho de que toda comunicación posee un nivel relacional y otro de contenido, ambos interdependientes y complementarios. Así pues el aspecto relativo al contenido (verbal) se trasmite en forma predominantemente digital,



mientras que el aspecto relacional (no verbal) es de naturaleza predominantemente analógica ([14](#)).

Al respecto, los etólogos Lorenz y Tinbergen (1983) han demostrado que las vocalizaciones, los movimientos y signos de los estados de ánimo (de los animales y el hombre) son comunicaciones analógicas para definir la naturaleza de las relaciones y no para hacer afirmaciones denotativas acerca de los objetos. Ahora bien, al transmitir un mensaje electrónico comunicamos a nuestro interlocutor sólo un contenido (palabras) y es indudable que prestamos más atención a lo cinético y paralingüístico concomitante, que a las palabras mismas. Dicho componente es fundamental en nuestras comunicaciones pero se pierde en el ciberespacio, sin embargo el usuario compensa esa falta por diversos medios y recursos (técnicas escriturales) creados para tal fin, y aunque sea precariamente, recupera cierto "pathos oral" en un espacio donde predomina lo netamente escrito y así se ayuda a la construcción del texto desde un punto de vista pragmático.

#### 4. CONSIDERACIONES FINALES

Llegados a este punto necesitamos hacer algunos alcances que sirvan de orientación para una adecuada comprensión de nuestras conductas comunicativas con las NTIC. En primer lugar, tal y como los hemos venido señalando, el lenguaje visual se relaciona con todo un fenómeno perceptivo, cognitivo y emocional a la vez (Damasio, 2001). Por eso, sería mejor pensar dicho fenómeno de forma complementaria, sin caer en cortes y choques tan drásticos, ya que oponer imagen y palabra sólo traerá consigo la radicalización de una malsana e ilusoria dicotomía entre el concepto y el *percepto*. Ante esto, es conveniente buscar caminos que tomen en cuenta que las dos actividades del "animal óptico", las perceptivas y las intelectuales, deben ser armonizadas más no cultivadas con exclusividad. Se trata pues, de ver cómo las NTIC están recreando nuestras nociones de escritura, tomando en cuenta los valores específicos del medio como una forma diferente de comunicación y no como simple reclamo para motivar al usuario. No se trata de aprovechar la capacidad de "impacto visual" para luego perpetuar el discurso verbal, sino de traducir



los contenidos a una nueva forma de comunicación, un nuevo **lenguaje "e-icónico"** o sistema de escritura (Levy, 1999).

Al respecto sabemos que los humanos somos muy sensibles a la apariencia con que se presenta la información y que el aparato sensorial de reconocimiento funciona potenciando nuestra capacidad de captar abstracciones, gracias al ojo, una gráfica provee estos elementos con toda facilidad. Por tanto, los esquemas se estarían convirtiendo en elementos clave para una nueva comunicación (Pérez, 2001), en tal sentido podemos hablar legítimamente del Esquema como un "tercer lenguaje" (lenguaje bi-media), que luego de la Imagen y el Texto surge como resultado de la combinatoria de ellos dos (Costa, 1998).

No cabe duda que los esquemas, lejos de ser solo imágenes que recrean la vista, constituyen herramientas dirigidas a desarrollar nuestra capacidad de pensar y dar sentido al mundo real, así lo señala Rao (1996) quien considera que el poder de tales representaciones estriba en la posibilidad de poner en comunicación lo cognitivo con lo perceptivo, de ahí el nombre de "herramientas cognitivas" dado por Norman (1999) (15) o el de Mindtools (Herramientas para Potenciar la Mente) acuñado por Jonassen (2000) para referirse a esos dispositivos computacionales que soportan, guían y extienden los procesos del pensamiento de sus usuarios. Uno de ellos sería las Redes Semánticas que proveen herramientas visuales para producir diagramas de flujo, redes visuales, matrices y mapas conceptuales. De ésta manera las NTIC estarían sentando las bases para la consolidación de este nuevo sistema de representación y comunicación (16).

Por otro lado en cuanto al lenguaje verbal, sólo queda señalar que tanto en el correo electrónico, como en los chats y las listas de interés, los usuarios han recuperado de alguna forma, aquel territorio perdido de la palabra oral. Por eso, lo más importante, a falta de indicios certeros acerca de las características de la persona con la que se dialoga, es la capacidad de los individuos en el manejo de las palabras. Así, el uso del humor y la anticipación de las respuestas son sinónimo de destreza en el manejo de los códigos predominantes. Por eso lo más valorado de las personas en el mundo de la CMC es la "competencia comunicacional", o sea la capacidad del individuo de mantener una comunicación coherente gracias al



conocimiento, uso y manejo creativo de los códigos, situaciones y reglas propias del nuevo entorno (Sain, 2001). Y aunque de nuevo se haya dado la voz de alarma sobre la relajación del idioma por el uso de esas técnicas escriturales, explotar dichos recursos comunicativos en el campo educativo, es nuestro deber como profesionales de la educación. De ahí que la enseñanza y el aprendizaje se deban convertir en un proceso continuo de traducción de lenguajes, códigos y canales, del visual al verbal, del audiovisual al escrito, y viceversa. La comunicación se enriquece, los conocimientos se consolidan, y la información que se adquiere fuera del aula se integra en la que es trabajada dentro.

Por supuesto que no todo lo referente al problema del Lenguaje y las NTIC está totalmente esclarecido, sin embargo las investigaciones iniciadas y nuestro enfoque teórico nos han facilitado una comprensión de los mecanismos básicos del fenómeno, al mismo tiempo somos conscientes que nuestro estudio no es más que una aproximación general al tema, ya que es difícil precisar con exactitud todas nuestras intuiciones, en tal sentido sólo nos queda decir como Aristóteles ¿quién no puede dar en una puerta?

(17)

## **BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA**

- ADELL, J. (1997) "Algunas repercusiones de las nuevas tecnologías". En: "Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información." EDUTEC: Revista electrónica de Tecnología Educativa. Núm. 7, NOVIEMBRE.
- AUTONOMEDIA (1994) "El plagio utópico, la hipertextualidad y la producción cultural electrónica." Este artículo se corresponde con el capítulo 5 Critical art Ensemble, del libro The Electronic Disturbance del Critical Art Ensemble, publicado por Autonomedia. POB 568 Williamsburgh Station. Brooklyn, NY 11211-0568 USA. <http://aparterei.com/plagio.html>
- BARTHES, R. (1997) S/Z; E. Siglo XXI, España.
- BOLTER, JD. (1998) "Ekphrasis, realidad virtual y el futuro de la escritura". En El futuro del libro. NUNBERG, Geoffrey (comp.) Paidós Multimedia, Barcelona. p.270.
- COSTA, J. La esquemática. Visualizar la información. Paidós, Barcelona 1998.



- CRYSTAL, D. (2002) El lenguaje e Internet. Cambridge University press, Madrid. pp.100-104
- CUATRECASAS, J. (1957) "El hombre animal óptico." Rev. Bimestral Cuadernos Americanos. Año VI. N° 6, noviembre-diciembre, p. 90.
- DAMASIO, A. (2001) El error de Descartes. La emoción, la razón y el cerebro humano. Crítica, Barcelona. pp. 98-113
- GRUPO DE INVESTIGACIÓN CANALEJAS. (1999). "Capital humano: necesidades y solución en formación permanente en la nueva sociedad." p. 37 y "La educación: de Gutenberg a Internet. p. 20. En Rev. Nuevas Tecnologías y Formación. América Ibérica, Madrid.
- GUBERN, R. (1987) El simio informatizado. GRAFAIR: S.A. Fundesco. Madrid. p. 14
- JONASSEN, D. (2000). Computers as Mindtools for Schools Engaging Critical Thinking (2da. ed). New Jersey: Columbus, Ohio, USA.
- KRANZBERG, M ; DAVENPOT, W. (1978) Tecnología y Cultura. Editorial Gustavo Gili, S. A . Barcelona
- LAMEIRO, M; SÁNCHEZ, R. (2000) "Vínculos interpersonales en Internet. Efectos de la Comunicación digital y de la Reflexividad." Boletín Sociedad Española de Psicoterapia y Técnicas de grupo. Epoca IV, N°14 (pág 45-66). Barcelona.
- LEVINSON, P. (1997) The soft edge. A natural history of the information revolution. Londres: Routledge & Kegan Paul.
- LEVY, P. (1999) ¿Qué es lo virtual?, Barcelona, Ed. Paidós. p. 47
- NORMAN, D. (2002) Emotion and Design. En Interactions Magazine <http://www.jnd.org/dn.mss/Norman-EmotionAndDesign-InteractionsMag.pdf>
- PÉREZ, J. (2001) "Los nuevos procesos de mediación, del texto al hipermedia." En Comunicación y educación en la sociedad de la información (comp). Paidós, Barcelona, 2000, p. 80
- RAO, R (1996) "Cuando la Información Salta a la Vista". Mundo Científico, nº 168, mayo. p. 452.
- SAIN, G. (2001) "Comunicación interpersonal en Internet: Interacción en el IRC (Chat)" <http://www.hipersociologia.org.ar/papers/gsainsp.htm>
- SMITH, W. (1982) Etología de la comunicación, F.C.E. México. p.258
- TOLVA, J. (1995) "La herejía del hipertexto: miedo y ansiedad en la Edad Tardía de la imprenta." <http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/tolva.html>
- TINBERGEN, N. (1983) Estudios de Etología. Alianza Edit, Madrid.



- TURKLE, S. (1997) La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet. Paidós Ibérica, Barcelona. pp. 67-68
- WALACE, P. (2001) Psicología e Internet. Paidós Ibérica, Barcelona. p.28
- YUS, F. (2001) Ciberpragmática. Edit. Ariel, Barcelona. pp. 136-138

## **NOTAS DE CITAS**

^ 1. M. Kranzberg formuló leyes para enfrentarse al estudio de la historia de la tecnología, la primera de ellas aparentemente paradójica es un intento de no juzgar de manera preconcebida actitudes tecnológicas como la tecnofilia y la tecnofobia, las mismas que han convivido juntas a lo largo de la historia.

^ 2. Por ejemplo en la cultura griega, en donde la cultura escrita estaba reservada a una elite y la mayoría de la gente era educada, informada y convencida religiosa, política y éticamente a través de imágenes; o la edad media que desarrolló una sofisticada iconografía sustitutiva de las palabras, como las cristaleras de las catedrales, el jeroglífico; o la poesía simbólica, los libros ilustrados infantiles de cuentos y acertijos muy populares en el Renacimiento.

^ 3. Los mitogramas fueron las primeras formas gráficas que anticipan la aparición de la escritura y que luego desembocan en el pictograma o imagen aislada y la pictografía secuencial que es propiamente la protoescritura.

^ 4. GRUPO DE INVESTIGACIÓN CANALEJAS. "Capital humano: necesidades y soluciones en formación permanente en la nueva sociedad". En Rev. Nuevas Tecnologías y Formación p. 37.

^ 5. GRUPO DE INVESTIGACIÓN CANALEJAS. "La educación: de Gutenberg a Internet". En Rev. Nuevas Tecnologías y Formación, p. 20

^ 6. BARTHES, Roland pregunta al respecto ¿Nunca os ha sucedido, leyendo un libro, que os habéis ido parando continuamente a lo largo de la lectura, y no por desinterés, sino al contrario, a causa de una gran afluencia de ideas, de excitaciones, de asociaciones?

^ 7. MURRAY, Krieger es quien ha identificado el "deseo del signo natural" como aquel deseo ingenuo que nos conduce a preferir la inmediatez de la pintura a la mediación del código. Pero es DERRIDA, Jacques quien nos





habla del anhelo por acabar con las diferencias entre el signo y el significado, una vez inventado el sistema de signos arbitrarios de la escritura. Citados por BOLTER, J, D Ekphrasis, realidad virtual y el futuro de la escritura". p.270.

^ 8. Es evidente el aspecto psicosexual (eje central de la personalidad humana) de la función opto-pituitaria, de ahí el papel de la llamada pornografía como punto de partida de reflejos normales, cuyo excitante sigue una cadena substitutiva desde el exterior hasta las fantasías imaginativas. Esto explica a su vez por qué alrededor del 70% del comercio electrónico actual en Internet es de contenido pornográfico, expresamente ofertado al "voyeur" que todos llevamos dentro.

^ 9. Los estudios neurobiológicos refieren que la personalidad mental se desdobra en dos grandes zonas o hemisferios asimétricos: la intelectual (cortical) y la instintiva (subcortical) imbricadas ambas por el sistema neuro-óptico cuya actividad sigue una evolución desde la imagen hasta la alucinación. Los trabajos de D. Hoffman sobre la inteligencia visual, así como los de A. Damasio reconocen este fenómeno fundamental.

^ 10. Decir que somos seres de lenguaje (signo), es profundamente falso. No tener facilidad para el lenguaje es responder a lo mas originario. No somos seres hablantes; llegamos a serlo. El lenguaje es una adquisición precaria, así lo señala el filósofo francés Pascal Quignard con quien estamos plenamente de acuerdo.

^ 11. Hay software para recibir y enviar correo electrónico que vienen programados con una buena colección de emoticones. También se suele combinar signos del sistema de puntuación y alfabético para producir estos caracteres que hacen posible un sistema gráfico ideogramático en el que generalmente los símbolos tienen un carácter pictogramático y simbolizan vagamente "caritas" por ejemplo :-) una cara sonriente.

^ 12. La investigación de carácter cualitativo acerca de los vínculos personales que se establecen en Internet, se realizó con usuarios de América Latina, España, Italia e hispanohablantes de Israel en 1998 por LAMEIRO, Maximo y SÁNCHEZ, Roberto.

^ 13. El plagio es una práctica que se ha utilizado desde siempre, eso lo podemos constatar en el caso de la nota a pie de página, forma de vigilancia sobre un escritor que asegura que no está utilizando de forma impropia una idea o frase de la obra de otro. La función de vigilancia



implica la propiedad del lenguaje e ideas por parte del individuo citado y se convierte en un "homenaje al genio", supuesto artífice de la idea. Esto sería aceptable si todo aquel que merece ser reconocido lo fuera; sin embargo esta acreditación es imposible, puesto que supondría un retroceso infinito. Por ello, ocurre lo que más se teme, se roba la labor de muchos, introduciendo cosas de contrabando bajo la autoría de una firma citada. Además uno no se limita a integrar diversos fragmentos de obras anticuadas en una nueva; se puede también alterar el significado de los fragmentos según convenga para no copiar fielmente las "citas". En AUTONOMEDIA (1994) "El plagio utópico, la hipertextualidad y la producción cultural electrónica."

^ 14. La distinción entre analógico y digital es puramente analítica ya que sabemos que los aspectos relativos a contenidos pueden ser transmitidos tanto analógica como digitalmente (tipos de naturaleza constructiva y lógica de los ordenadores).

^ 15. Donald Norman ha preparado un libro sobre el tema: *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things* y su último ensayo ha aparecido en *Interactions Magazine*, en donde la idea básica es que si uno diseña un producto que sea placentero al usar, éste será como consecuencia más usable. Un excelente ejemplo sobre los intereses lúdicos y gráficos del usuario es la página *Gratuitous Graphics* [http://www.jnd.org/dn.mss/hcd\\_website\\_design.html](http://www.jnd.org/dn.mss/hcd_website_design.html), del propio Norman.

^ 16. Existen aplicaciones de software tales como Inspiration, CMap, SemNet, Mind Mapper y muchos otros, que permiten a los estudiantes interrelacionar las ideas que están estudiando en redes multidimensionales de conceptos, marcar las relaciones existentes entre esos conceptos y describir la naturaleza de las relaciones entre todas las ideas de una red.

^ 17. La metáfora se refiere a la búsqueda de la verdad. La investigación es como el ejercicio del tiro al blanco. Muy malo tiene que ser un arquero para no acertar con su flecha en una puerta, pero clavarla en un punto determinado de ella ya requiere destreza. Aristóteles. Libro II de la *Metafísica*.